

PELATIHAN VIDEO EDITING UNTUK GURU DAN PESERTA DIDIK DI SMA NEGERI 20 JAKARTA

Taufiq Akbar¹⁾, Pandu Pramudita²⁾

Desain komunikasi Visual, Universitas Indraprasta PGRI,

Abstrak

Kegiatan program kemitraan masyarakat dalam bentuk pelatihan video editing ini ditujukan kepada guru dan peserta didik SMA Negeri 20 Jakarta untuk meningkatkan keterampilan pengolahan video yang layak untuk publish. Permasalahan yang dihadapi mitra adalah baik guru dan peserta didik belum memahami dasar-dasar videografi dan penggunaan aplikasi video editing. Oleh sebab itu, tim pelaksana pengabdian kepada masyarakat mengadakan pelatihan dengan membagi kegiatan ke dalam dua sesi, yaitu sesi materi dan praktik. Dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan ini, didukung dengan tenaga praktisi untuk membantu ketika sesi praktik. Materi yang disajikan oleh tim pelaksana pengabdian kepada masyarakat didasarkan atas analisis kebutuhan dari guru dan peserta didik SMA Negeri 20 Jakarta yang menjadi peserta utama kegiatan ini. Sebagai mitra, pihak SMA Negeri 20 Jakarta menyediakan sarana dan prasarana berupa ruang laboratorium komputer sebagai tempat pelatihan, komputer, dan perlengkapan presentasi. Kegiatan pelatihan ini diikuti oleh 27 peserta yang terdiri dari 7 guru dan 20 peserta didik. Video yang dihasilkan dari kegiatan ini sebanyak 17 video, yaitu 13 video dihasilkan oleh peserta didik dan 4 video dihasilkan oleh guru. Adapun 10 peserta yang tidak berhasil menyelesaikan video sampai akhir kegiatan dikarenakan kendala teknis, yaitu perbedaan spesifikasi perangkat yang mengakibatkan lambatnya dalam proses editing.

Kata Kunci: Pelatihan, Video Editing, Videografi

Abstract

This community partnership program activity in the form of video editing training is aimed at teachers and students of SMA Negeri 20 Jakarta to improve video processing skills that are worthy of publishing. The problem faced by partners is not understanding the basics of videography and the use of video editing applications. Therefore, the research implementation team held training by dividing activities into two sessions, namely material and practical sessions. In the implementation of this training activity, it is supported by practitioners to help during practical sessions. The material presented by the research implementation team was based on a needs analysis from teachers and students of SMA Negeri 20 Jakarta who were the main participants of this activity. As a partner, SMA Negeri 20 Jakarta provides facilities and infrastructure in the form of computer laboratory rooms as training places, computers, and presentation equipment. This training activity was attended by 27 participants consisting of 7 teachers and 20 students. The videos produced from this activity were 17 videos, namely 13 videos produced by students and 4 videos produced by teachers. The 10 participants who did not manage to complete the video until the end of the activity occurred due to technical obstacles, namely differences in device specifications which resulted in slow editing.

Keywords: Training, Video Editing, Videography

Correspondence author: Taufiq Akbar, grapickology.ta@gmail.com, Jakarta, Indonesia



This work is licensed under a CC-BY-NC

PENDAHULUAN

Video secara sederhana dapat dipahami sebagai tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara (Kabelen, 2021, p. 81). Perkembangan teknologi terkini dalam bidang videografi adalah adanya penciptaan kamera digital yang menangkap gambar tanpa menggunakan film melainkan menggunakan data yang terekam secara digital dengan satuan *bitz*. Di samping itu, saat ini untuk mengambil gambar video tidak perlu dengan perangkat terpisah seperti kamera tapi dapat menggunakan *gadget* atau *smartphone*. Hampir setiap keluarga, bahkan sudah tidak jarang lagi setiap anggota keluarga, telah memiliki gadget berupa *smartphone* yang telah terintegrasi dengan perangkat kamera. Hal ini kemudian memberikan peluang bagi setiap orang untuk bisa berkarya dalam bentuk gambar digital, khususnya dalam bentuk video. Namun demikian, untuk memproduksi suatu video dengan kualitas yang baik tidak hanya mengandalkan kemampuan kamera dalam merekam gambar tapi juga perlu diiringi dengan kemampuan dalam editing video untuk menghasilkan hasil akhir video yang layak untuk ditonton.

Video editing merupakan proses penyusunan video dengan memanfaatkan aplikasi lunak (*software*) untuk memperkuat suatu citra pada objek. Kholisoh, Andika, dan Suhendra mengungkapkan bahwa *video editing* memiliki tujuan utama untuk memperkuat *brand image* dari hasil penangkapan objek melalui video (Kholisoh et al., 2021, p. 41). Dengan kata lain, bahwa dalam pembuatan video tidak cukup hanya menangkap dan sekedar menyusun video tapi juga perlu adanya pertimbangan urutan video, transisi, bahkan efek-efek pendukung yang diperlukan untuk menonjolkan suatu objek yang ditangkap, seperti suara, pengaturan kecepatan video, dan efek-efek lain yang sesuai dengan karakter. Proses pengolahan video atau *video editing* untuk sekarang terbilang cukup mudah karena telah banyak produk perangkat lunak pengolahan video (*video editing software*) baik yang berbasis PC maupun android.

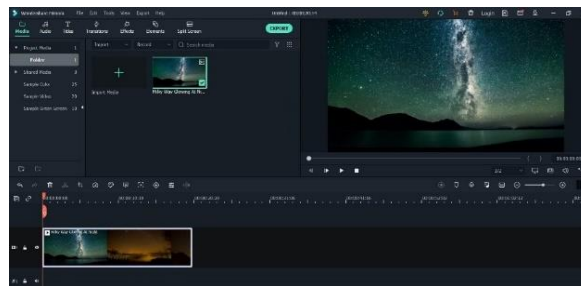
Semenjak pandemic Covid-19, mayoritas lembaga-lembaga pendidikan melakukan manufer metode pembelajaran dari luring menjadi daring. Akan tetapi, banyak pendidik yang tidak dapat melepaskan metode pembelajaran tatap muka. Oleh sebab itu, untuk mengatasi hal tersebut, para pendidik memanfaatkan teknologi yang memungkinkan untuk bertatap muka dengan peserta didik. Meskipun terdapat aplikasi tatap muka virtual seperti Zoom Meeting maupun Google Meet, masih banyak sswpendidik dan peserta didik yang terkendala teknologi media, terutama gadget. Kendala media tersebut terjadi karena ketidaksiapan teknologi yang dimiliki masyarakat untuk melakukan pembelajaran melalui daring. Oleh sebab itu, banyak pendidik yang berinisiatif membuat video pembelajaran yang diunggah dalam ptaform media sosial agar dapat diakses secara bebas tanpa batas waktu dan media (Insani, 2020, p. 104; Kholisho et al., 2021, p. 120; Prianto et al., 2021, p. 126; Rahardja et al., 2020, p. 28). Pemanfaatan video dalam dunia pendidikan tidak hanya digunakan sebagai sarana penyampai materi tapi juga dalam pembuatan tugas-tugas peserta didik yang berbasis presentasi atau program kreatifitas lainnya.

Pemanfaatan teknologi pembuatan video pada dasarnya merupakan suatu upaya adaptasi yang dilakukan oleh pendidik dalam menanggapi fenomena meningkatnya produktifitas pembuatan video yang digunakan dalam sarana hiburan. Hal ini ditandai merebaknya *content creator* video yang dikenal sebagai *vloger* pada platform-platform media sosial yang memiliki basis video, dan lebih khusus lagi *YouTuber* untuk platform media sosial Youtube (Hermawan et al., 2021, p. 301). Media sosial merupakan sarana hiburan paling instan dan terupdate yang dapat dinikmati oleh semua kalangan yang

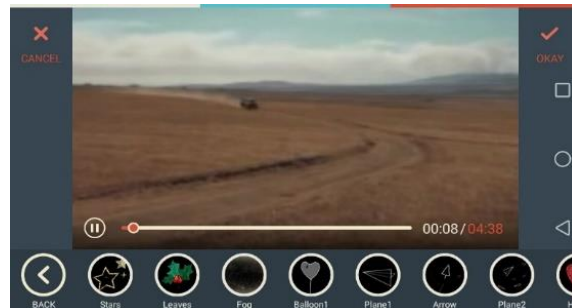
memiliki teknologi gadget. Selain dalam lingkup pendidikan, pendidik maupun peserta didik terkadang memiliki kegiatan-kegiatan berbasis hobi ataupun upaya personal branding yang ingin mereka publish dalam bentuk video melalui media sosial (Amalia & Satvikadewi, 2020, p. 81). Oleh sebab itu, baik pendidik maupun peserta didik perlu memiliki bekal kemampuan dalam membuat video.

Berdasarkan hasil diskusi dengan pihak sekolah, dalam hal ini dengan ibu Nenny Suryani, M.Pd., selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 20 Jakarta, bahwa pihak sekolah menginginkan adanya pelatihan video editing untuk guru dan peserta didiknya agar dapat membuat video pembelajaran, baik dalam hal penyampaian materi maupun penyusunan tugas mata pelajaran. Namun demikian, terdapat beberapa permasalahan yang dimiliki oleh guru dan peserta didik, antara lain: mitra masih jarang yang memahami *angel* dan gerak kamera, masih jarang memahami pentingnya *video footage* sebagai asset, dan memiliki beragam kepemilikan teknologi sebagai perangkat *video editing*.

Solusi yang ditawarkan oleh tim abdimas adalah melakukan pelatihan editing video yang dibagi dalam dua sesi, yaitu pembekalan materi dan praktik video editing. Sesi pembekalan materi video editing mencakup pengenalan dasar tentang videografi dan proses pengolahan video menggunakan aplikasi Filmora. Filmora dipilih sebagai materi aplikasi video editing karena dapat digunakan pada PC maupun smartphone berbasis android. Nama aplikasi Filmora yang digunakan dalam PC disebut *Wondershare Filmora* (lihat gambar 1) sedang pada smartphone berbasis android disebut *FilmoraGo* (lihat gambar 2). Akan tetapi, materi aplikasi Filmora yang dipilih untuk disampaikan dalam pelatihan adalah *Wondershare Filmora* karena peserta pelatihan, baik guru maupun peserta didik membutuhkan pemahaman tentang dasar-dasar aplikasi Filmora yang dapat tersampaikan lebih kompleks di dalam aplikasi berbasis PC ini. Adapun aplikasi Filmora yang berbasis smartphone android merupakan aplikasi yang memiliki fitur sederhana. Dengan kata lain, apabila peserta pelatihan dapat memahami Filmora berbasis PC maka mereka akan lebih mudah dalam mengaplikasikannya ketika menggunakan Filmora berbasis smartphone android.



Gambar 1 Tampilan aplikasi *Wondershare Filmora*
Sumber: www.filmora.wondershare.com



Gambar 2 Tampilan aplikasi *FilmoraGo*
Sumber: bintanginspirasi.com

Sesi kedua dalam pelatihan video editing adalah praktik. Dalam sesi praktik ini, peserta akan dibantu dan dipantu oleh praktisi yang telah berpengalaman dalam video editing. Akan tetapi, dalam sesi ini tidak dilakukan praktik pengambilan gambar karena keterbatasan waktu. Keterbatasan waktu tersebut dapat terjadi ketika proses pengambilan gambar dan proses pemindahan data ke perangkat. Oleh sebab itu, video-video yang menjadi aset diambil dari video yang telah dimiliki oleh peserta. Adapun target utama kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah menghasilkan video-video pembelajaran yang dihasilkan dari peserta pelatihan video editing, baik dari guru maupun peserta didik yang layak publish.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk pelatihan video editing ini dilaksanakan pada bulan November 2022 di SMA Negeri 20 Jakarta. Tim yang terlibat dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terdiri dari 3 kategori personal, yaitu pakar desain, pakar pendidikan, dan praktisi desain. Pakar dan praktisi desain merupakan aktor utama dalam kegiatan pelatihan video editing, yang menjadi pembicara dan pemantau jalannya kegiatan pelatihan. Adapun pakar pendidikan dimaksudkan untuk menganalisis kebutuhan yang digunakan sebagai bahan penyusunan materi pelatihan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengetahuan Tentang Videografi dan Video Editing

Video adalah media audio visual yang menampilkan gambar dan suara. Pesan yang disajikan bisa berupa fakta (kejadian, peristiwa penting, berita) maupun fiktif (seperti misalnya cerita), bisa bersifat informatif, edukatif maupun instruksional. Adapun media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial.

Proses pembuatan video hingga editing setidaknya melalui tiga tahap, yaitu pra-produksi (pre production), produksi (production), dan pasca produksi (post production). Pra-produksi merupakan tahap ideasi yang terdiri dari penentuan konsep video, pengumpulan referensi video, pembuatan naskah (script), pembuatan storyboard dan mencatat kebutuhan alat yang dibutuhkan. Penentuan konsep video dimaksudkan sebagai jenis dan topik yang akan menjadi konten. Setelah mengetahui jenis dan topik video maka diperlukan referensi yaitu mengumpulkan video-video yang mengangkat jenis dan topik yang serupa dengan video yang akan dibuat. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan referensi tentang teknik pengambilan gambar dan efek video yang digunakan yang dianggap menarik atau tepat untuk diadaptasi dan mencari kebaharuan pada video yang akan dibuat. Pembuatan naskah atau dalam hal ini yang sering guru atau peserta didik siapkan adalah materi yang akan disampaikan sebagai konten. Hal yang sering terlewatkan oleh video conten creator adalah storyboard. Storyboard merupakan gambaran rancangan visual dari sebuah film/ video, baik itu film pendek ataupun film layar lebar. Secara garis besar, storyboard berbentuk serangkaian gambar demi gambar yang menjelaskan alur cerita film dari awal sampai akhir. Dalam perancangan video, storyboard bukanlah sekedar coretan gambar yang asal, tapi lebih dari itu bahwa storyboard merupakan pedoman dalam pengambilan gambar dan sekaligus pengontrol aset-aset

video yang perlu dipotong atau lebih diperbanyak. Terakhir adalah mencatat kebutuhan alat yang digunakan. Catatan kebutuhan alat bukan berarti kreator harus memenuhi seluruh alat yang dibutuhkan dalam pengambilan gambar, tapi juga memetakan alat-alat yang dimiliki, bisa didapatkan (baik dengan proses pinjam, sewa, ataupun beli), dan alat-alat yang tidak bisa dilengkapi. Pemetaan ini dibutuhkan untuk menentukan teknik dan waktu pengambilan video. Misalnya, ketika tidak memiliki lampu untuk kebutuhan lighting maka langkah yang perlu diambil adalah memilih ruangan yang sudah dilengkapi dengan lampu yang memadai atau sinar matahari dapat masuk secara efektif, dan lain sebagainya.

Proses produksi dimaksudkan sebagai proses pengambilan gambar. Proses pengambilan gambar video biasa dikenal dengan istilah shooting. Telah dipaparkan sebelumnya bahwa salah satu tahap persiapan yang perlu dilakukan sebelum pengambilan video adalah menentukan konsep video. Penentuan konsep video akan sangat menentukan teknik pengambilan video. Teknik pengambilan video merupakan cara pengambilan gambar dinamis melalui kamera dengan sudut pandang tertentu. Teknik-teknik pengambilan video antara lain frog eye, low angel, eye level, high angel, bird eye, Over shoulder, Extreme close up, Big close up, Close up, Medium close up, Medium shot, Full shot, Long shot, One shot, Two shot dan Group shot.

Forg eye merupakan teknik pengambilan gambar dengan posisi kamera disejajarkan dengan bagian alas atau bawah obyek dan posisinya lebih rendah dari dasar obyek sehingga menghasilkan gambar yang merepresentasikan objek seakan-akan menjadi sangat besar. Low angel merupakan pengambilan gambar dengan sudut arah bawah obyek yang memberikan kesan obyek membesar. Eye level merupakan teknik pengambilan gambar dengan posisi kamera sejajar dengan obyek sehingga menghasilkan tangkapan pandangan mata orang yang berdiri sejajar dengan obyek, dengan kata lain ketinggian dan besarnya obyek jadi sama dengan subjek dan disebut juga teknik normal shoot. High angel merupakan teknik pengambilan gambar dengan posisi kamera di atas objek sehingga menghasilkan kesan objek menjadi lebih kecil maupun dramatis. Bird eye atau eagle eye merupakan teknik pengambilan gambar yang memposisikan kameran, atau dalam kasus manual sekaligus memposisikan juru kamera, pada posisi yang lebih tinggi dengan tujuan selain mendapatkan gambar objek juga menangkap objek-objek yang terdapat di sekitar objek utama. Over shoulder merupakan teknik pengambilan video dari arah belakang bahu objek yang menampakkan bagian bahu atau kepala belakang objek sehingga terkesan objek sedang berinteraksi atau memandang sesuatu. Extreme close up merupakan teknik pengambilan dari jarak yang sangat dekat pada bagian tertentu objek sehingga mendapatkan tangkapan partikel terkecilnya, seperti pori-pori kulit atau serat daun, dsb. Big close up merupakan teknik pengambilan gambar yang hanya menampakkan wajah dengan area tangkapan dari dahi hingga dagu. Close up merupakan teknik pengambilan video yang hanya menampakkan kepala hingga leher. Medium close up merupakan teknik pengambilan video yang menampakkan kepala hingga dada. Medium shot merupakan teknik pengambilan video yang menampakkan kepala hingga pinggang. Full shot merupakan teknik pengambilan video yang menampakkan seluruh bagian tubuh manusia dari kepala hingga kaki. Long shot merupakan teknik pengambilan video yang menampakkan seluruh bagian tubuh manusia beserta latar belakangnya. One shot merupakan teknik pengambilan video yang hanya menampakkan objek secara tunggal. Two shot merupakan teknik pengambilan video yang menampakkan dua objek yang berinteraksi. Terakhir, group shot merupakan teknik pengambilan video pada objek yang berkelompok.

Proses pasca produksi dimaksudkan sebagai proses pengolahan aset video yang telah ditangkap untuk menjadi sebuah video secara utuh. Proses ini memiliki dua tahap, yaitu offline dan online editing. Offline editing dimaksudkan sebagai tahapan untuk mempersiapkan menyortir dan mengolah aset video menjadi video siap olah. Tahapan ini terdiri dari dua tahap lagi, yaitu logging dan rough cut. Logging merupakan proses memotong gambar, mencatat waktu pengambilan gambar dan memilih shot-shot yang ada disesuaikan dengan camera report.. Adapun rough Cut diartikan sebagai perpindahan secara langsung antara shot yang satu ke shot yang lainnya. Pada umumnya, rough cut ini lebih sering disebut cut saja. Transisi dengan jenis cut ini biasa digunakan untuk menciptakan kesinambungan antar shot dan membentuk sebuah adegan utuh yang bercerita. Dasar pertimbangan untuk melakukan cut adalah untuk menunjukkan adegan yang ingin dilihat oleh mata penonton

Online editing merupakan tahapan editing dimana editor mulai memperhalus hasil offline, memperbaiki kualitas hasil dan memberi tambahan transisi serta efek khusus yang dibutuhkan. Transisi adalah proses perpindahan gambar antara shot yang satu dengan shot yang lain. Tahap akhir adalah mixing, yaitu tahapan dimana editor melakukan proses pengisian audio (suara), ilustrasi musik dan efek khusus untuk audio. Pada tahapan ini, segala sesuatu yang berkaitan dengan pengontrolan suara mulai dari dialog, suara latar, musik pendukung adegan, sampai dengan efek-efek suara yang dibutuhkan dalam film dibuat dan diatur secara teliti sesuai dengan skenario.

Editing atau Penyuntingan Gambar merupakan suatu proses pemilihan shoot dan menyusun rangkaian shot yang akhirnya menjadi suatu cerita yang utuh. Tujuannya adalah menyajikan suatu cerita yang jelas kepada pemirsa (penonton), dengan syarat utama editing adalah kesinambungan gambar dan suara sekaligus. Secara sederhana, tujuan editing video adalah memendekkan atau memanjangkan gambar, mengontrol waktu, memberikan penekanan pada shot tertentu, dan membuat serta merangkai suatu cerita secara berurutan. Orang yang melakukan proses video editing disebut dengan editor. Editor perlu memahami ide dari keseluruhan cerita yang disajikan, sebelum dia melakukan proses editing, dia harus mengerti/memahami : Tema dasar cerita, Plot/ alur cerita, Memilih apa yang penting dan membuang apa yang tidak penting, dan pesan utama apa dari rangkaian yang disajikan.

Elemen editing merupakan unsur-unsur yang perlu diperhatikan dalam mengolah aset video menjadi video, antara lain motivasi, informasi, komposisi, suara, sudut pengambilan gambar dan kesinambungan. Motivasi (Motivation) dimaksudkan bahwa dalam proses editing, editor harus memiliki motivasi atau alasan yang jelas pada saat memindah, menyambung, atau saat menggunakan transisi. Motivasi ini bisa dalam gambar, suara maupun kombinasi gambar dengan suara. Informasi (Information) dimaksudkan bahwa gambar yang memiliki informasi adalah dasar dari sebuah editing. Setiap shot baru berarti mempunyai informasi yang baru pula dan susunannya harus ideal agar gambar terlihat lebih menarik. Karena semakin penonton mendapatkan banyak informasi dan mengerti maka ia akan semakin menikmati dan seperti terlibat dalam cerita sebuah tayangan. Komposisi (Composition) dimaksudkan bahwa meskipun editor tidak bisa menciptakan suatu komposisi gambar, namun salah satu tugas editor adalah memilih dan menyusun shot yang ada dengan komposisi menjadi dapat diterima. Karena komposisi shot yang buruk adalah hasil dari proses shooting yang buruk. Suara (Sound) adalah penting dalam editing. Suara dapat membangun suasana dan emosi, menambah daya tarik serta dapat digunakan untuk menyiapkan penonton dalam pergantian scene ataupun cerita. Sudut pengambilan video (Camera Angle) merupakan elemen penting

dalam editing, pada prinsipnya saat perpindahan shot yang satu dengan yang lain harusnya berbeda angle. Kesenambungan (Continuity) dimaksudkan bahwa setiap perpindahan shot baru dengan angle dan komposisi baru merupakan kelanjutan dari shot sebelumnya. Kesenambungan ini mencakup kontinuiti konten, pergerakan, posisi dan suara

Proses Pelatihan Video Editing

Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat pelatihan video editing ini berdasarkan permintaan pihak SMA Negeri 20 Jakarta melalui surat permohonan dengan nomor 675/PK.01.03 kepada Rektor Universitas Indraprasta PGRI untuk mengirimkan narasumber kegiatan pelatihan (surat terlampir). Dalam surat tersebut, pihak SMA Negeri 20 Jakarta telah menentukan tanggal pelaksanaan kegiatan yaitu pada tanggal 17 November 2022. Selain itu, acara yang tertera adalah pelatihan videografi “Video Editing dengan aplikasi”. Setelah tim abdimas meninjau ke SMA Negeri 20 Jakarta, didapatkan beberapa permasalahan yang telah dianalisis dalam tabel berikut.

Tabel 1 Analisis Kebutuhan Materi Pelatihan Video Editing untuk Guru dan Peserta Didik

No	Kebutuhan Peserta	Realisasi Materi
1.	Guru dan peserta didik membutuhkan pemahaman tentang dasar videografi.	Pengenalan Videografi - Definisi video - Tahap pembuatan video hingga editing (Pra produksi, produksi, pasca produksi)
2.	Guru dan peserta didik membutuhkan pemahaman tentang dasar video editing.	Definisi dan Tujuan Video Editing
3.	Guru dan peserta didik membutuhkan pemahaman tentang cara kerja seorang editor video	Editor
4.	Guru dan peserta didik membutuhkan pemahaman tentang hal-hal yang diperlukan dalam video editing.	Elemen Editing
5.	Guru dan peserta didik membutuhkan pemahaman tentang apa saja yang dapat dieksplorasi dalam video.	Manfaat Video
6.	Guru dan peserta didik membutuhkan pemahaman tentang jenis video yang dihasilkan untuk menentukan platform publikasi.	Pengenalan Jenis Video - Video analog - Video digital
7.	Guru dan peserta didik membutuhkan pemahaman tentang keunggulan dan kelemahan berbagai macam aplikasi video editing yang populer sehingga dapat menentukan aplikasi yang dianggap mudah digunakan.	Pengenalan aplikasi video editing
8.	Guru dan peserta didik membutuhkan pemahaman tentang jenis video editing sebagai bagian proses video editing.	Jenis video editing
9.	Guru dan peserta didik membutuhkan pemahaman tentang teknik-teknik video editing sebagai dasar pemilihan aset dan olah video.	Teknik video editing

No	Kebutuhan Peserta	Realisasi Materi
10.	Guru dan peserta didik membutuhkan pemahaman tentang gaya editing sebagai capaian citra atau karakter yang dihasilkan.	Gaya editing
11.	Guru dan peserta didik membutuhkan pemahaman tentang aplikasi yang mudah dipahami dan dimanfaatkan baik yang memiliki keterampilan PC maupun smartphone android.	Aplikasi Filmora

Sumber: olah data

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, tim abdiman menyusun ulang materi dari hasil analisis kebutuhan dan e-poster kegiatan kemudian mengubah judul menjadi “Pelatihan Video Editing untuk Guru dan Peserta Didik”.



Gambar 3 Pemaparan materi Video Editing oleh Tim Pelaksana Pengabdian Kepada Masyarakat

Sumber: Dokumentasi tim Pengabdian kepada Masyarakat

Antusiasme Peserta

Kegiatan pelatihan video editing diikuti oleh 27 peserta yang terdiri dari 20 peserta didik dan 7 orang guru dari SMA Negeri 20 Jakarta. Pada sesi pemaparan materi terdapat dua termin pertanyaan yang dimanfaatkan oleh 8 penanya yang terdiri dari 2 guru dan 6 peserta didik. Pertanyaan yang disampaikan adalah seputar teknik pengambilan video ketika memaparkan materi, baik dalam posisi dibelakang meja ataupun ketika berada di kelas. Beberapa guru yang sedang melaksanakan PPG (Pendidikan Profesi Guru) sangat antusias pada bagian ini karena terkait dengan tugas video yang perlu mereka kerjakan ketika PPG berlangsung. Adapaun pertanyaan lain yang disampaikan adalah teknik alternatif yang dapat dilakukan ketika hanya berbekal alat pengambilan video yang sederhana, khususnya menggunakan kamera smartphone. Selain pada saat materi berlangsung, pertanyaan lebih sering muncul pada saat sesi praktik. Dalam hal ini, tim pelaksana dibantu oleh praktikan untuk menjelaskan teknik-teknik editing secara personal.



Gambar 4 Tim sedang membantu kendala yang dihadapi oleh peserta selama praktik video editing
Sumber: Dokumentasi tim Pengabdian kepada Masyarakat

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan didapatkan simpulan sebagai berikut: kegiatan pelatihan *video editing* sangat dibutuhkan oleh civitas akademi dalam lingkup sekolah menengah atas atau yang sederajat mengingat video merupakan sarana alternatif media pembelajaran yang saat ini dibutuhkan dalam proses belajar mengajar yang masih berada dalam dampak situasi covid-19, kegiatan pelatihan *video editing* perlu didahului dengan analisis kebutuhan karena dapat dimungkinkan bahwa setiap lingkup sekolah memiliki permasalahan dan kebutuhan peningkatan keterampilan pengolahan video yang berbeda-beda, dan kegiatan pelatihan *video editing* tidak cukup hanya mengandalkan pemateri meskipun telah ahli dalam bidangnya. Pemateri perlu adanya dukungan tim yang dapat menganalisis kebutuhan peserta pelatihan dan yang membantu dalam hal memantau selama sesi praktik, mengingat banyaknya peserta yang mengikuti pelatihan.

Saran untuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dapat dilakukan adalah mengadakan pelatihan pengambilan video dengan berbagai teknik sebagai upaya kreatif untuk mengeksplorasi potensi yang dimiliki oleh civitas akademi pendidikan menengah. Selain itu juga, sebagai satu kesatuan proses pembuatan video, civitas akademi pendidikan menengah perlu juga dibekali latihan pembuatan storyboard sebagai pedoman dalam pengambilan hingga pengolahan video.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, T. W., & Satvikadewi, A. A. I. P. (2020). Personal Branding Content Creator Arif Muhammad (Analisis Visual pada Akun Youtube @Arif Muhammad). *Representamen*, 6(01). <https://doi.org/10.30996/representamen.v6i01.3519>
- Hermawan, S., Rochmaniah, A., & Yani, D. M. (2021). Peningkatan Keterampilan Content Creator Di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat MEMBANGUN NEGERI*, 5(1), 301–309. <http://jurnal-umbuton.ac.id/index.php/ppm/article/view/1047>

- Insani, R. W. S. (2020). Pelatihan Editing Video Pembelajaran Bagi Dosen Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Pontianak. *Jurnal Buletin Al-Ribaath*, 17(2), 104. <https://doi.org/10.29406/br.v17i2.2479>
- Kabelen, N. W. (2021). Perjalanan Dan Perkembangan Videography Dari Ilmu Hingga Menjadi Sebuah Profesi. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia*, 4(2), 79. <https://doi.org/10.32815/jeskovsia.v4i2.600>
- Kholisho, Y. N., Arianti, B. D. D., Jamaluddin, J., Wirasasmita, R. H., Ismatulloh, K., Uska, M. Z., & Fathoni, A. (2021). Pelatihan pembuatan dan editing video bagi guru SD untuk menghadapi Era Industri 4.0. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(1), 119–127. <https://doi.org/10.29408/ab.v2i1.3586>
- Kholisoh, N., Andika, D., & Suhendra, S. (2021). Short Film Advertising Creative Strategy in Postmodern Era Within Software Video Editing. *Bricolage: Jurnal Magister Ilmu Komunikasi*, 7(1), 041. <https://doi.org/10.30813/bricolage.v7i1.2391>
- Prianto, C., Harani, N. H., & Rahayu, W. I. (2021). Pelatihan Peningkatan Keterampilan Video Editing Di Sman 2 Lembang Bandung Barat. *Dharma Raflesia: Jurnal Ilmiah Pengembangan Dan Penerapan IPTEKS*, 19(1), 124–136. <https://doi.org/10.33369/dr.v19i1.15927>
- Rahardja, U., Aini, Q., & Putra, A. D. (2020). Penerapan Editing Video Menggunakan Kinemaster Sebagai Sarana Media Promosi Blockchain Pada Instagram. *MAVIB Journal*, 2(1), 27–38. <https://doi.org/10.33050/mavib.v2i1.1131>